Martina Coletti

L'*artivismo* dell'informazione

RISPETTO AL SECOLO SCORSO, COLONIZZATO ATTRAVERSO mass media monodirezionali e monolitici quali televisione e radio, un passo avanti nel modo di creare e diffondere le informazioni si compie con i progressi nel campo dell'informatica, soprattutto a seguito dell'avvento del web 2.0. Il termine *uploadare*, che è la parola chiave del nuovo traguardo nella libertà di accesso all'informazione, definisce la possibilità di mettere in rete, tramite il proprio canale di social network, contenuti multimediali apparentemente senza limiti e condizionamenti; eppure qualcosa non torna: come mai i dubbi e le incertezze non si placano in tanta disponibilità di soluzioni e i meccanismi di potere che violano la libertà sembrano non subire alcuna minaccia? Forse perché non stiamo formulando le domande giuste all'oracolo di Google? Una delle questioni è che di fronte alla grande offerta tendiamo a comporre il nostro "palinsesto" in rete scegliendo tra i siti che corrispondono ai nostri interessi, al nostro immaginario, finendo per selezionare un'informazione che in realtà non ci dice molto di più di quello che già sappiamo. Non va inoltre sottovalutata l'influenza dei vari browser e software

screenshot dal sito www.vincisempre.org

studiati per pilotare in qualche modo i nostri spostamenti e i nostri click tra le pagine web, non ultima l'effettiva esistenza della censura anche in paesi che negano la sua applicazione. Questa lotta tra forze contrastanti che fa oscillare gli equilibri tra libertà e potere, avviene anche nella rete con il proliferare di video e documenti che svelano risvolti inediti su parti di realtà parzialmente narrate dai canali ufficiali di informazione.

Le strategie più efficaci nel campo della comunicazione spesso vedono nascere sul loro esempio tattiche per prove di controinformazione che riescono ad espandere la nostra coscienza anche grazie ad un importante alleato: la creatività. Un esempio made in Usa è il duo di *artivisti* The Yes Men, le cui imprese vengono raccontate nel loro ultimo documentario *The Yes Men Fix The World*, in programmazione al Tekfestival 2010 di Roma. Anche nel nostro paese pratiche di questo tipo non sono mai mancate. Se ai più possono saltare alla mente i tranelli giocati dai net artisti 0100101110101101.org, più specificatamente sul terreno dell'*artivismo* vanno ricordati altri esempi, come le operazioni di Molleindustria, progetto che sfrutta le logiche del videogames mainstream per condurre una critica nei confronti dei valori veicolati dall'industria videoludica e per diffondere controinformazione. Tra le operazioni più celebri *McDonald's videogame* del 2006, tra le ultime *Oiligarchy*, su www.molleindustria.org. Più di una volta azioni di questo tipo, che vanno anche sotto il nome di *artivismo* (arte+attivismo), sono riuscite a raggiungere anche persone non appartenenti al ristretto gruppo degli "addetti ai lavori", sfruttano la familiarità di strategie di comunicazione e relazione facilmente riconducibili all'esperienza quotidiana. Sull'esperienza quotidiana della scelta dei prodotti nei supermercati ad esempio, gioca *Squatting Supermarkets* del progetto AOS, Art is Open Source (xDxD.vs.xDxD - Salvatore Iaconesi e penelope.di.pixel - Oriana Persico) che, come si legge su www.artisopensource.net, *è una piattaforma. Mentale e tecnologica. È un atteggiamento che suggerisce l'uso di diverse tecnologie per creare spazi aggiuntivi alla realtà ordinaria: spazi per la critica, per l'espressione, per l'azione*. In *Squatting*

Art is Open Source ***2009, immagine-manifesto di Squatting Supermarkets***

Supermarkets tra le altre iniziative messe in campo, gli artisti hanno sviluppato l'applicazione per iPhone, *iSee*, attraverso la quale è possibile scoprire con il proprio iPhone, informazioni sul prodotto che si va ad acquistare. Questo uso dell'*augmented reality*, questo "internet delle cose", ci proietta nella storia dei prodotti svelandone così percorsi, geografie, composizioni, umanità e influenza sul pianeta che alla fine ci rendono consumatori partecipi di scelte agite consapevolmente.

Recentemente, facebook sta divulgando un altro esempio di *artisvismo*, un progetto firmato Pk che consiste nel sito trappola *www.vincisempre.org*: la grafica accattivante e i premi promessi fanno pensare ad un sito pubblicitario in cui in cambio di qualche click si può partecipare ad un concorso; un sito come tanti, se non che la sua credibilità è sostenuta dai contatti del social network. In effetti, seguendo le istruzioni che chiedono di inserire il codice di un prodotto acquistato tra quelli elencati nel sito, la vincita è assicurata e consiste nel racconto della verità sul marchio di quel prodotto, informazioni raccolte dalle guide al consumo critico, che probabilmente in molti degli aspiranti vincitori di premi più comuni non avrebbero mai sfogliato. Anche qui si creano interferenze e cortocircuiti nel sistema comunicativo ufficiale, con i suoi contenuti preconfezionati, per far emergere il sistema di valori, relazioni e informazioni che da esso sono stati esclusi.

Un'idea simile sottende l'operazione artistica di prossima pubblicazione online (www.theitalianempire.com) creata da Marco Brianza. Il titolo *Empire*, giocato sull'omonima opera di Andy Warhol del 1964, si riferisce qui ad una immagine emblematica catturata dall'artista ai giorni nostri e che riflette, non solo simbolicamente, il sistema di potere economico e politico attraverso un'insolita fotografia del nostro paese. L'immagine che compare sullo sfondo dell'opera è una diretta della torre Mediaset ripresa 24 ore su 24. A questa si sovrappone un collage di immagini, aggiornate ogni 15 munuti, di trasmissioni televisive, prodotti editoriali, quotidiani e siti web tutti riconducibili alla stessa sfera di influenza politico-economica, fonte che propaga notizie, quindi opinioni e percezioni della realtà: *Sullo sfondo il mondo reale con il giorno la notte, il sole la pioggia e la vita che trascorre nelle case in basso... In primo piano l'Italia da prima pagina...* Anche in questo caso l'artivista è un circuito che elabora la realtà, mina i fondamenti della logica corrente, esce dagli immaginari imposti e restituisce la stessa realtà sotto punti di vista nuovi che tanto possono ancora raccontarci di noi e del mondo che viviamo. ✪

Marco Brianza
Empire
screenshot dal sito www.theitalianempire.com